

スーパーファミコン®

取扱説明書 SHVC-46



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



46億年物語

— はるかなるエデンへ —



ごあいさつ

このたびはスーパーファミコン専用ソフト、「^{おくねんものがたり}46億年物語ーはるかなるエデンへー」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。この^と取り扱い^{あつか}説明書^{せつめいしょ}をよく^よお読み^{ただ}になって正しい使用方法^{しょうほうほう}でお楽しみ^{たの}ください。

使用上の注意

- 1** 使用^{しょうご}後はACアダプタをコンセントから必ず^{かなら}抜いておいてください。
- 2** テレビ画面^{がめん}からできるだけ^{はな}離れてゲームをしてください。
- 3** 長時間^{ちやうじかん}ゲームをするときは、健康^{けんこう}のため1時間^{じかん}ないし2時間^{じかん}ごとに10分から15分^{ふん}の小休止^{しょうきゅうし}をしてください。
- 4** 精密^{せいみつ}機器^きですので、極端^{きょくたん}な温度^{おん}条件^{どじょうけん}での使用^{しょう}や保管^{ほかん}および強い^{つよ}ショック^しを避けてください。また絶対^{ぜったい}に分解^{ぶんかい}しないでください。
- 5** 端子部^{たんしぶ}に触れたり、水^{みず}に濡^ぬらさないようにしてください。故障^{こしょう}の原因^{げんいん}となります。
- 6** シンナー、ペンジン、アルコール等^{とう}の揮発油^{きはつゆ}でふかないでください。
- 7** このカセットはスーパーファミコン専^{せん}用^{よう}です。ファミリーコンピュータでは使用^{しょう}できません。
- 8** スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン^{どうえいほうしき}投影方式^{とうえいほうしき}のテレビ）に接続^{せつぞく}すると残像現象^{ざんざうげんしやう}（画面^{がめん}ヤケ）を生^{しょう}ずるため、接続^{せつぞく}しないでください。

46億年物語

はるかなるエデンへ

C O N T E N T S

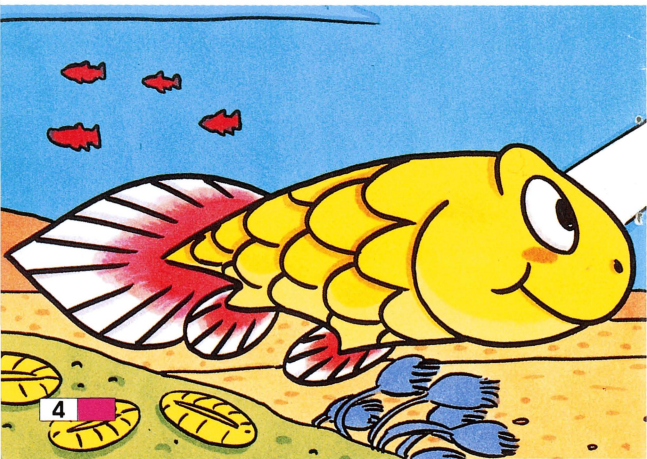
にゅうもんへん 入 門 編	▶ ガイアからあなたへ	4
そうさへん 操 作 編	▶ コントローラーの使い方とゲームの進め方	6
	がめんみかた 画面の見方	8
	コマンドについて	10
	〈メイン画面〉①進化	
	②のうりよく	12
	③進化のきろく	13
	④進化のさいげん	14
	クリスタルについて	
	〈マップ画面〉①ゲームのセーブ	15
	②セーブファイルをけす	
	③進化のきろくをみる	
	④進化のきろくをけす	
	ゲームのセーブとロード	16
	ぜつめつ 絶滅とペナルティ	18
とうじょう 登場キャラクター	&「46億年物語」ストーリー	19
STAFF		46

ガイアからあなたへ



わたくし　なまえ　はガイア。いま　から　おくねんまえ　ちち
私　の名前はガイア。今から46億年前、父
である　たいよう　の　さん　ばん　め　の　むすめ　として　たんじょう　しまし
た。そのとき父は「10億年後に“生命”とい
う　こども　たち　を　たくさん　授かり、その中から
おまえの　よき　パートナー　となる　せいぶつ　しん　か
生物が進化
して　い　く　だ　ら　う。」　と　い　い　ま　し　た。　そ　し　て　そ
の　も　の　に　“じやくにくきようしよく”　という　し　れん　あた
弱肉強食”という試練を与える
事　も……。父は、その　厳　しい　し　ぜん　の　てん　に　負
け　な　い　せいぶつ　こ　そ　が、　私　の　パートナー　に　ふ　さ
わ　い　し　い　と　思　っ　た　の　で　し　ょ　う……。　そ　し　て、
10億年後……。

わたくし　せいめい　さす　から　おくねん
私は生命を授かりました。それから30億年
を　か　け　て、　かれ　ら　を　“さかな”　という　ひと　だ　り　立　ち　で
き　る　じょうたい　まで　育て　あ　げ　た　時、　つ　い　に　父　の　し　り
試　み　が　は　じ　ま　り　ま　し　た。『負　け　な　い　で！　き　っ　と
し　れん　う　が　か　し　ん　か　た　び
試練に打ち勝って、進化の旅のゴール、エ

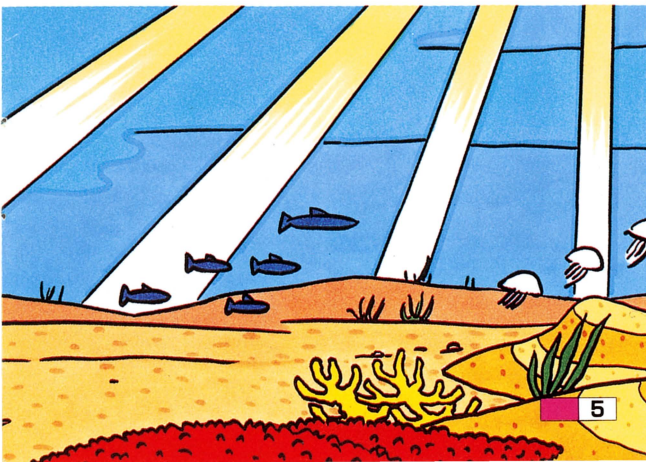


デンに必ず来てください！』私はそう願
いながら、不安な様子で旅立とうとしている、
一匹の小さな魚を見送ったのです。

その、小さな魚……それが、“あなた”だ
たのです。

ゲームの遊び方

このゲームの目的は、時代を越えた5章からなる弱肉強食世
界を、そこに生きるいろいろな生物と戦いながら、自分を進
化させ、最終目的地“エデン”にたどりつくことです。
いろいろなタイプの生物に進化できますので、どんな生物で
ゲームをクリアしていくかは、あなた次第です！



コントローラーの使い方と

Lボタン

使用しません。

十字ボタン

キャラクターの移動、コマンドの選択に使用。

●ダッシュ移動

同じ方向にすばやく2度押しすると、ダッシュ移動。

*ツノがあれば、ツノ攻撃。

SELECTボタン

コマンドウインドーを表示。

STARTボタン

ゲームの一時停止。

Yボタン

●アクションシーン

かみつき攻撃。餌やお肉を食べます。

●コマンド選択シーン

キャンセルボタン。



ゲームの

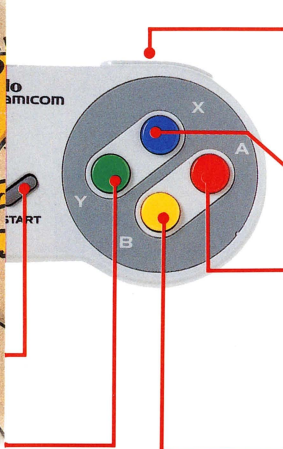


①生きるために、戦うのだっ！



③お肉を食べて
EVO・Pアップ

ゲームの進め方



Rボタン

- 緊急脱出

クリアしたエリアに限り、途中でもミニマップに戻る事ができます。

Xボタン

- 餌や、お肉を食べます。

Aボタン

- 体当たり攻撃
- ダッシュ時のみ有効
- 後ろ足蹴り攻撃
- 4足哺乳類のみ有効

Bボタン

- ジャンプ



- * 段差のあるところでは、ボタンをはなすと着地したい場所に降ります。
- * 鳥に進化した時は、ボタンを押しっぱなしにすると、飛ぶ事ができます。

- ミニマップシーン
エリア決定。

- コマンド選択シーン
コマンドの決定。
テキストの送り。

進め方

②勝った！
敵がお肉になったぞ。

④EVO・Pたまって、
さあ進化！

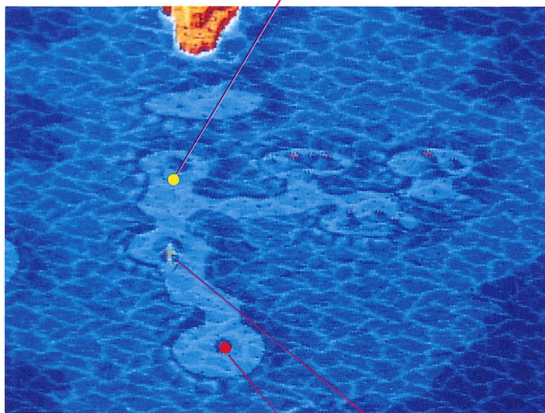
以降EVO・Pと表わします。

画面の見方

■ミニマップシーン画面

あなたが冒険する章の全体マップです。ミニキャラを十字ボタンで移動させて、エリアをBボタンで決定するとアクションシーンに移ります。

移動可能エリアマーク(黄色)



ミニキャラ

エリアクリアマーク(赤色)

- 移動可能エリアマーク…次に行ける新しいエリアを示します。
- エリアクリアマーク……すでに、クリアしていることを示します。何度でも入る事ができます。
- ミニキャラ……………これを移動させ、エリアを選択します。

■ アクションシーン(エリア)画面 が めん

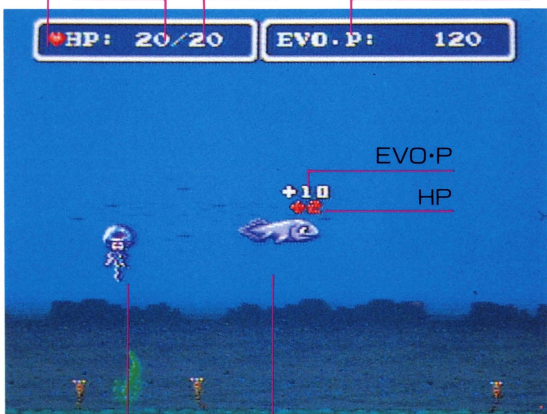
ゲームのメイン画面です。エリアを縄張りとする敵キャラクターと戦う場所です。エリアを無事通過すればエリアクリアとなります。※例外もあります。

たいりよくのうじ
体力表示ウインドー

げんざい たいりよく
現在の体力

さいだいたいりよく
最大体力

しんかいんししゅとくちゆうじ
進化因子取得値表示ウインドー



EVO.P

HP

あなたのキャラ

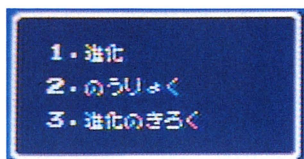
てき
敵キャラ



*ダメージを受けるとHPがーになります。

コマンドについて

〈メイン画面〉

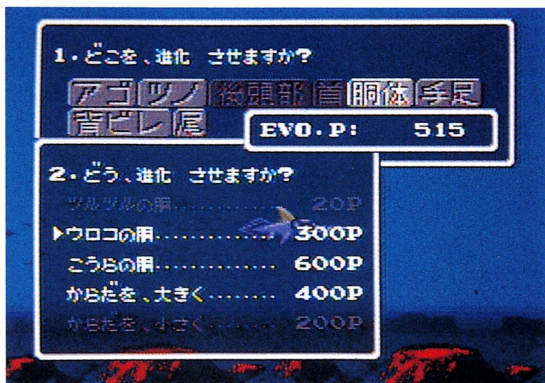


アクションシーンでSELECTボタンを押すと、左のようなコマンドウィンドーが表示されます。コマンドの指示に従って下さい。

1. 進化



キャラを進化させるコマンドです。Bボタンを押すと進化メニューが表示されます。進化させたい部分を選択、決定すると、さらに具体的なメニューが表示されます。それぞれ進化するために必要なEVO・Pがありますので、あなたのお持ちのEVO・Pと照らし合わせながら選択してください。



■進化メニューの特徴

アゴ

かみつく^{ちから}力に^{えいきよう}影響。

ツノ

ツノ^{こうげきりよく}攻撃力に^{えいきよう}影響。

*ツノは3回使うと折れてしまいます。

後頭部^{こうとうぶ}^{しん か}進化しての^{たの}お楽しみ。くび
首^{なが}長くしたり、^{みじ}短くしたりします。どうたい
胴体^{たい あ}体^{ちから}当たりの力、^{ぼうぎよりよく}防御力、^{からだ おお}体を大きくすれば^{たい}体力に^{えいきよう}影響。^は爬虫類の時は^{ちゆうるい}2足化することで^{そく か}ジャンプ力に^{えいきよう}影響。て あし
手足^{たい あ}体当たり、^{い どう}移動スピードに^{えいきよう}影響。^{ぎよるい}(魚類のみ)せ
背ビレ^{たいりよく}体力、^{たい あ}体当たり、^{い どう}移動スピード、^{えいきよう}ジャンプ力に^{えいきよう}影響。お
尾^{たいりよく}体力、^{たい あ}体当たり、^{い どう}移動スピード、^{えいきよう}ジャンプ力に^{えいきよう}影響。*^{るいべつ}類別によっては^{しん か}進化できないメニューがあります。

コマンドについて

〈メイン画面〉

■進化したことによる運動能力の変化

進化のさせ方によっては、運動能力（ジャンプ、移動スピード）に変化が生じる場合があります。

(例)

胴体を鎧型にしたため防御力は増えたが重くなって、ジャンプ力、移動スピードが落ちてしまった。

WAW!



2. のうりよく

あなたの現在の状態が見られます。能力の変化がわかります。

のうりよく	
1. 類べつ：両せい類	
2. HP：体力.....MAX: 20P	
3. AP：こうげき力/かみつ...	1P
/体あたり...	1P
/けり.....	0P
/なぐり.....	0P
/ツノ.....	0P
DP：ぼうぎょ力.....	0P
はやさ.....	4P
ジャンプ力.....	1P

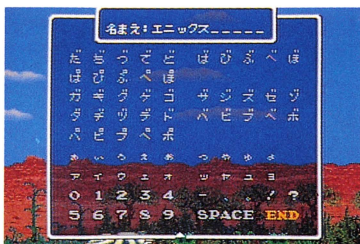
3. 進化の きろく

あなたが進化させた、お気に入りのキャラクターを登録できます。登録できるファイルは50キャラ分。名前をつけて登録して下さい。



● 名前なまえの付け方つけかた

十字ボタンで文字じゆうじを選択もじ、Bボタンで決定けつてい。
Yボタンで直前の文字ちゆうぜんを修正しゆうせいできます。名前なまえが決きまったらENDをえらんで下ください。自動じどう的に登録どうろくされます。(いきなりENDをえらびますと、名無しななしのファイル名めいで登録どうろくされます。)



コマンドについて

〈メイン画面〉

4. 進化の さいげん



このコマンドは、通常は表示されていません。緑のクリスタルを食べると初めて表示されます。これは、“進化のきろく”に登録したキャラのどれかひとつを、ゲーム中に1回だけ再現することができるものです。なお、再現には時間制限があります。



1 緑のクリスタルを食べると、“進化のさいげん”コマンドが表示されます。



2 “進化のきろく”に登録したキャラを選びましょう。

3 キャラが再現されました。なつかしいでしょ！

クリスタルについて

●赤のクリスタル



特殊な生物に進化します。

●緑のクリスタル



進化の再現ができます。

●黄のクリスタル



進化のアドバイスをしてくれます。

●青のクリスタル



EVO・Pがたくさん得られます。

〈マップ画面〉



ミニマップシーンでSELECTボタンをおすと、左のようなコマンドウィンドーが表示されます。コマンドの指示に従って下さい。

1. ゲームのセーブ

ゲームの内容が記録されます。3つのセーブファイルが用意されています。

2. セーブファイルを開く

セーブファイルを消します。

3. 進化のきろくを見る

“進化のきろく”で登録したキャラのデータを見る事ができます。



4. 進化のきろくを消す

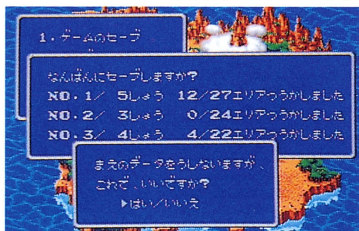
“進化のきろく”で登録したキャラを消します。

ゲームのセーブとロード

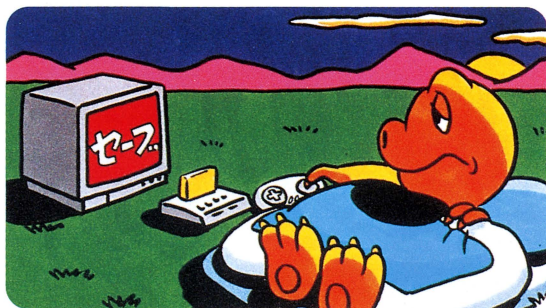
セーブ

1. ゲームのセーブ
2. セーブファイルを開く
3. 進捗のきろくをみる
4. 進捗のきろくをけす

ミニマップシーンで、SELECTボタンを押してコマンドウインドーを表示し、“1、ゲームのセーブ” コマンドを選択すると、3つのセーブファイルが出ます。ファイルを選びBボタンでセーブして下さい。なお、ファイル名はクリアしたエリアまでをコンピュータの方で自動的に表記します。



●注意：すでに、セーブされているファイルに、さらにセーブすると前のデータは消えてしまいますので注意して下さい。



ロード

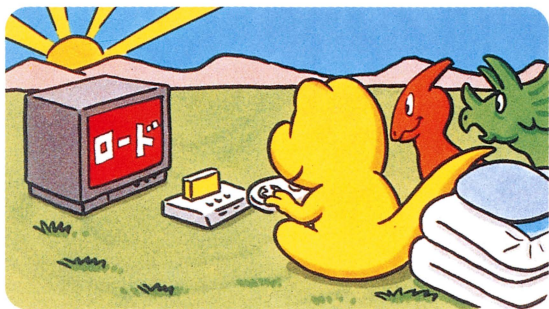
ロード しました。

タイトル画面^{がめん}の“CONTINUE”を選択^{せんたく}しSTARTボタンで、3つのファイル画面^{がめん}が表示^{ひょうじ}されます。再開^{さいかい}したいファイルナンバー^{えんば}を選び、Bボタンでロードすると、ゲームの続^{つづ}きができます。



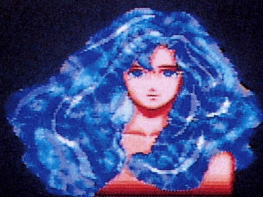
NEW GAME

ゲームを最初^{さいしょ}からやり直^{なお}したいときに選択^{せんたく}して、STARTボタンを押^おして下^{くだ}さい。



ぜつ めつ 絶滅とペナルティ

よみがえらせてあげましょう！
でも、EVO・Pは すこし
へってしまいます……。



キャラの体力(HP)がなくなると絶滅です。ゲームは絶滅したエリアのミニマップからすぐ再開しますが、その際、ペナルティとしてあなたの持っていた進化因子(EVO・P)が減ってしまいます。くれぐれも慎重に……。

ぜつめつ で き さ ころ え ■ 絶滅を出来るだけ避けるための心得

- 1 敵のレベルに見合った進化をしましょう。
- 2 敵の性格や、行動パターンを良く見ましょう。
- 3 “進化のきろく” “進化のさいげん” の使い方しだいでは、戦闘が有利になるかも？
- 4 進化するとHPが回復します。ということとは……。

とうじょう
登場キャラクター
&
おくねんものがたり
「46億年物語」ストーリー

キャラクター編

だい しょう	ぎよるい じ だい	第1章 魚類時代	20
だい しょう	りょうせいりい じ だい	第2章 両生類時代	21
だい しょう	きょうりゅう じ だい	第3章 恐竜時代	22
だい しょう	こおり じ だい	第4章 氷の時代	24
だい しょう	ほ にゅうい じ だい	第5章 哺乳類時代	26

ストーリー編

たんじょう	ガイア誕生	28
せいめいたんじょう はなし	生命誕生の話	30
さん そ はなし	酸素とストロマトライトの話	32
しん か や	進化を止めてしまった？	
せん ぞ はなし	サメの先祖クラドセラケの話	34
はなし	イクチオステガの話	36
はなし	ティラノの話	38
きょうりゅう	恐竜はどこへいった？	40
さいきょう ほ にゅうい	最強の哺乳類は？	42
	エデンへ…	44

だい しょう ぎよるい じ だい 第1章 魚類時代



◀ジニクチス

ばん び るい ぜんちよう にくしよくせい じ ぶん なわ
板皮類。全長10m。肉食性で、自分の縄
ば ばい ばい するど
張りに入ろうものなら、その鋭いキバで
しっこく お まわ こうげき
しっこく追い回し、攻撃してくる。



◀クラドセラケ

なんこつぎよるい ぜんちよう
軟骨魚類。全長10m。

げんざい せん ぞ い
現在のサメの先祖と言われ

ている。自分は海の王者と信じ、

なぜか進化を拒み、陸の世界を

ひどく嫌っている。



◀ケファラスピス

む るい ぜんちよう すこ ちか づ
無ガク類。全長20cm。少しでも近付こう

ものなら、集団で体当たり攻撃をかけて

くる、ちょっと面倒なタイプ。

だい しょう りょうせい るい じ だい
第2章 両生類時代



▲イクチオステガ

イクチオステガ^{るい ぜんちよう}類。全長1m。初めての^{はじ}
両生類^{りょうせい}と言われている。性格はおとなし^{せいかく}
く植物^{しよくぶつ}をこよなく愛し、緑^{あいに}を優^{みどり}す者^{おか}に
対^{たい}しては攻撃^{こうげき}的である。



◀ジプロカウロス

ネクトリド^{るい ぜんちよう}類。全長50cm。その三角^{さんかくけい}形の
頭^{あたま}で相手^{あいて}を威嚇^{いかく}し、すきあらば突^つき上^あげ
攻撃^{こうげき}をする。



◀ハチキング

肉食^{にくしよく}バチのボス。全長5m。両生類^{りょうせい}や植^{しよく}
物^{ぶつ}を食^くい荒^あらし、共存^{きようぜん}を拒^{こば}み、クリス
タル^{きよだい}によって巨大^か化した体^{からだ}で、両生類^{りょうせい}世^{せい}
界^{かい}を征服^{せいふく}しようとしている。

だい しょう きょうりゅう じ だい
第3章 恐竜時代



◀パラサウロロフス

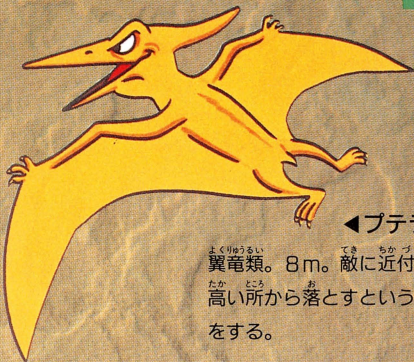
ちよう るい ぜんちよう ぶたふ ふう
鳥ばん類。全長10m。頭のとさかを震わ
せ鋭い音を発し、仲間^{なかつ}に危険^{きけん}を知らせ、
かつ、それを音波攻撃^{おんばこうげき}にして、相手にダメージ^{あた}を与える。



◀ブロントザウルス

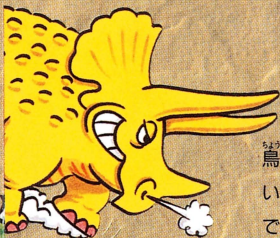
りゅう るい ぜんちよう そうしよくせい
竜ばん類。全長25m。草食性
でおとなしく、なにが近付^{ちかづ}
こうがシランプリ。でも、
きがい くわ 危害^{きがい}を加えられると
もうれつ ほんげき 猛烈^{もうれつ}な反撃^{ほんげき}を
かえす。





◀ プテラノドン

よくりゆうるい 翼竜類。8m。敵に近付き、^{あたま}頭をつかみ、^{たか}高い所から落とすといういじわるな攻撃^{こうげき}をする。



◀ トリケラトプス

ちよう るい ぜんちよう 鳥ばん類。全長8m。草食性だが気が短^きい。縄張り意識が強く、そのするどい角^{つの}での突進攻撃^{とっしんこうげき}は強烈^{きようれつ}! である。

ティラノサウルス▶

りゆう るい ぜんちよう 竜ばん類。全長15m。

ぼうくんりゆう よ 暴君竜と呼ばれ、も

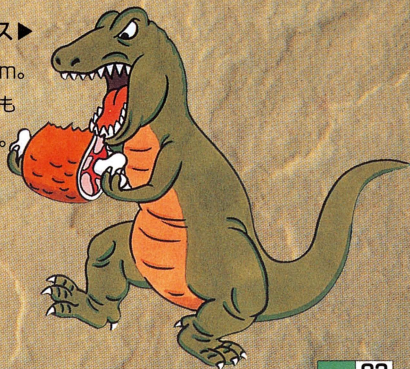
っとも凶暴^{きようぼう}である。

そのするどいキバ

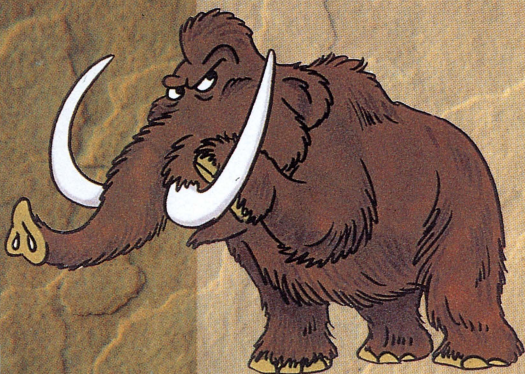
は、どんな相手^{あいて}で

もひと噛み^かみで倒す^{たお}

と言う。

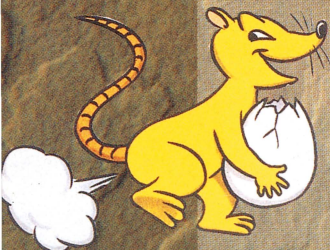


だい しょう こおり じ だい
第4章 氷の時代



▲マンモス

ちょうびもく たいこう 4m. さむ た 寒さに耐えられるよ
うに、ぜんしんけ なが おお ぞ
うに、全身毛におおわれ、長く大きく反
ったキバを持つ。イエティをライバル視
している。



◀デルタデリジウム

しよ き ほにゆうい たいちよう
初期の哺乳類。体長20cm。
ほんらいちから よわ
本来力が弱いため、“おなら”
であいて
で相手にダメージをあたえ
るひっさつわざ も
必殺技？ を持つ。



イエティ▶

るいじんえん たいこう ひょう
類人猿。体高5m。氷

が き くんりん らんぼうもの
河期に君臨する乱暴者。

じぶん い がい ほにゅうるい しん か みと い み さつ この いち
自分以外の哺乳類の進化を認めず、意味のない殺りくを好む。一
げき あいて たお りよく も
撃で相手を倒すパンチ力を持つ。



◀始祖鳥

ちやうるい たいちやう ちやうるい せん ぞ
鳥類？ 体長40cm。鳥類の先祖とい

われている。キバやツメなど爬虫

るい せいしつ か そな
類の性質も兼ね備えている。くち

ばしの、つつき攻撃は要注意。

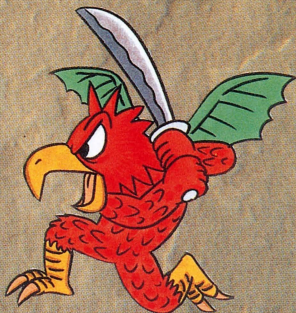
バードマン▶

ちやうじんるい たいちやう
鳥人類。体長2m。クリスタルに

よって進化が狂った鳥類。成層圏

に浮かぶ砦をねじろに宇宙進出を

もくろむ。

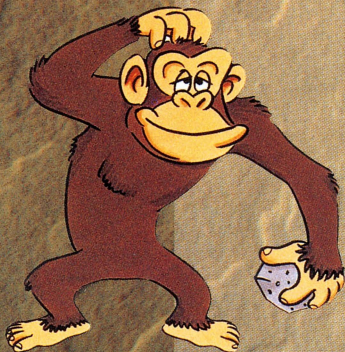


だい しょう ほ にゅうるい じ だい
第5章 哺乳類時代



◀ おおつのじか

ぐうていもく たいこう
 偶蹄目。体高3m。ひらべ
 ったい^{おお}大きな^{つの}角をもったシ
 カの^{いっしゆ}一種で、その^{つの}角でつき
 あげ^{こうげき}攻撃をする。草食^{そうしょく}だが
 き^{あら}気が荒い。



えんじん
 ▶ 猿人

ラマピテクスともいわ
 れ、^{じんるい}人類の^{せんぞ}先祖ではな
 いかと言われている。
^て手を使い、^{もの}物を^な投げる
 という^{こうげき}攻撃を^{はじ}初めて^{かい}開
 拓した。

エオヒッパス▼

奇蹄目。体高3m。ウマの最古の先祖。

草食でおとなしい。しかし、自分を守る

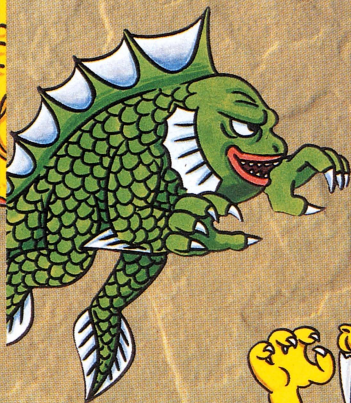
ためにくりだす、後ろげりは哺乳類世界

でも1、2を争う。



◀ 魚人

ラーゴン族ともいい、クリ
スタルの力によって進化が
狂った魚類。クジラ族を憎
んでいる。



サーベルタイガー▶

食肉類。体長2m。犬歯が長

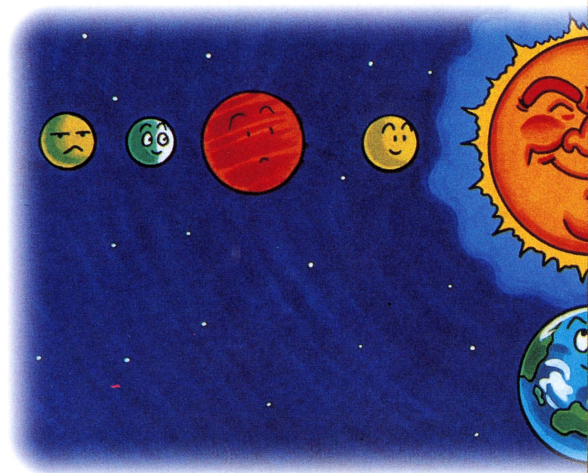
く、キバになっている。また、

前足のすどいツメでのひっ

かき攻撃は強烈！

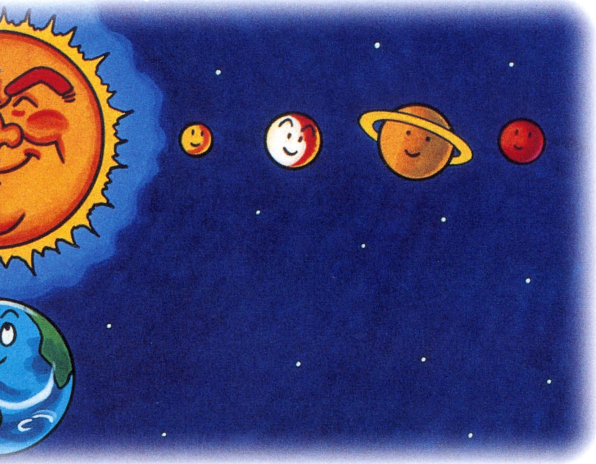


たん じょう ガイア誕生



わたし たんじょう とき はなし
私が誕生した時の話をしましょう。

おくねんまえ ちち たいよう かれ まわ
46億年前、父である太陽は彼の回りにあるガスやチリ
あつ ちい ほし つく あつ
を集め、小さな星をたくさん創り、さらにそれを集め
わたし にんきょうだい たんじょう さい
て私たち9人兄弟を誕生させました。その際、それぞ
れに誕生プレゼントとして、水星には高熱に耐えうる
からだ きんせい うつく かがや か せい つき もくせい
体、金星には美しい輝き、火星には2つの月、木星に
はとても大きな体、土星には美しいリング、天王星と



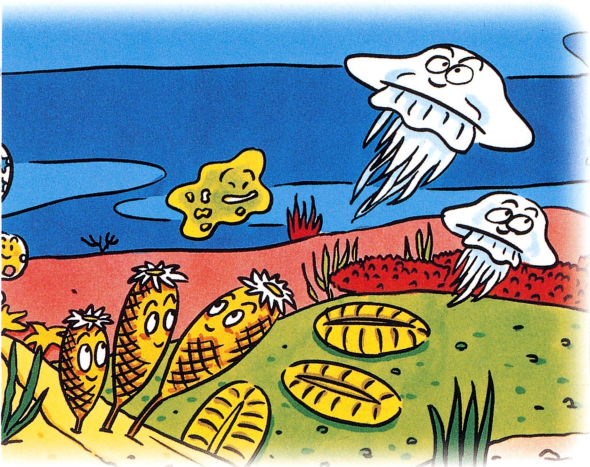
かいおうせい ふたり きょうりよく あ ちから めいおうせい ごっかん た
 海王星には2人で協力し合う力、冥王星には極寒に耐
 えうる体、そして私には生命を宿す力を与えてくれた
 のです。しかし、父は私へのプレゼントには少し不安
 があったようです。それは、私の中で進化していく生
 物たちが私にとって良きパートナーになってくれるであ
 ろうか？ 私に害を与えないだろうか？ ということ
 でした……。

せい めい たん じょう はなし

生命誕生の話



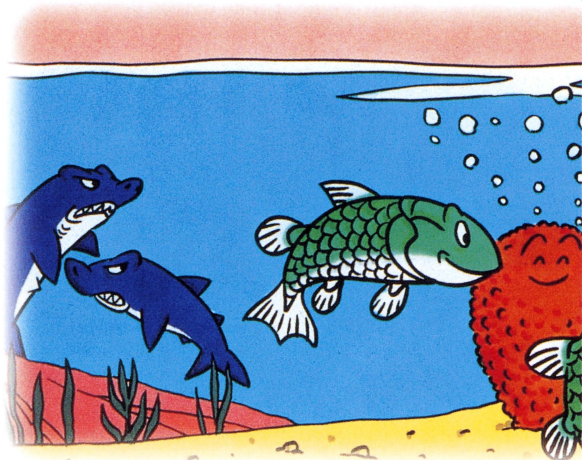
ガイアが誕生してから、約10億年の間に、海の中でア
ミノ酸や、蛋白などがつくられ、やがて最初の生命が
誕生します。最初の生命は、バクテリアや、らんそう
の仲間で、からだ全体がひとつの細胞でできている、
単細胞の原生生物といわれ、酸素がなくても生きられ
るものでした。これらの生物は、さらに長い時間をか
け多細胞生物へと進化していきます。今、見ることの



できるカイメンや、クラゲなどの生物が現れるには、
25億年から、30億年もの気の遠くなるような時間がか
かったと、いわれます。

さて、最初の生命が一体どういう方法で誕生したのか
？ いろいろな説がありますが、本当のことは、父な
る太陽と、ガイアしかわからないかもしれませんね…。

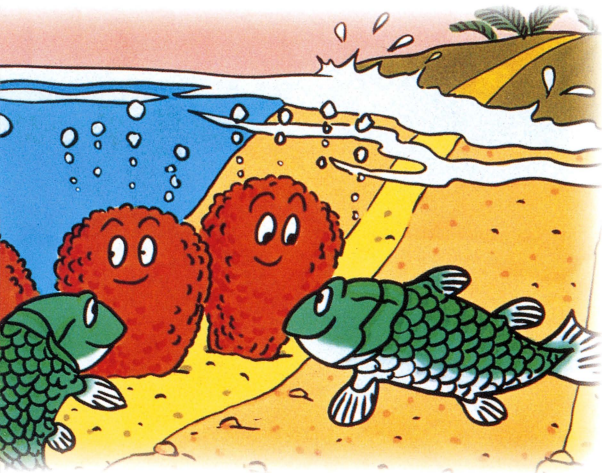
さん そ 酸素とストロマトライ



ぼく なまえ
僕らの名前は、“ストロマトライト”。

がいけん がんせき じつ おお
外見は、岩石のようだけど、実は、多くの、“らんそう”
という生物の営みによってできているんだ。“らんそう”
は、ひるま こうごうせい ふしぎ ちから さんそ
は、昼間、光合成という不思議な力で“酸素”という
ものをつくり、よる すな
夜は、砂つぶをくっつけて、ぼくらを
おお
大きくしてくれる。その繰り返してぼくらはこんなに
おお おお
大きくなれたわけなんだ。でも、1メートルの大きさ
になるまで、やく ねん じかん さんそ
約2000年もの時間がかかるんだよ。酸素

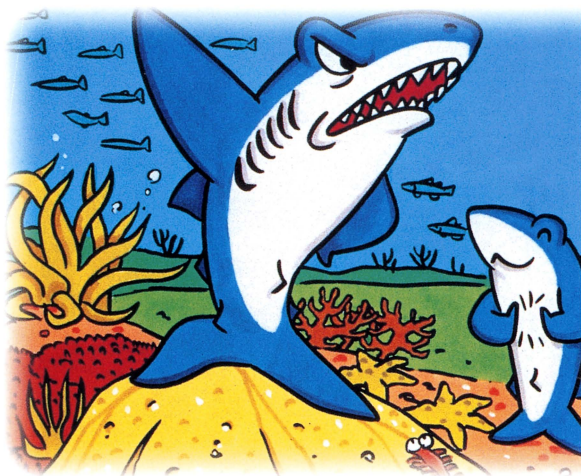
トの話



の世界をつくり、この星を生命に満ち溢れさせるきっかけを創ったのは、“らんそう”たちの努力のたまもの！ 僕は、そんなかれらの功績をいつまでも後世に伝えるようにと、ガイアさまから永遠のいのちをもらったんだ……。

今でも、ぼくらはオーストラリアの西にある“ハメリンプル”という海で元気にくらしているし、酸素をつくり続けているんだ！

進化を止めてしまった？ サメの先祖



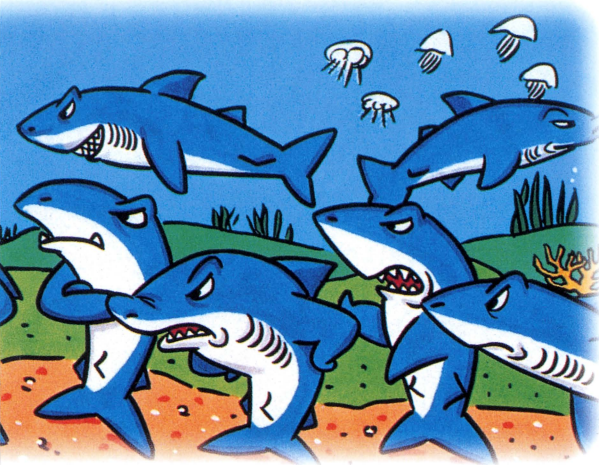
『どうにも氣にくわねー……。』

ここは、3億年前の海底。クラドセラケのボスが、子分たちを相手に演説をしています。

ボ ス：『酸素によって、陸の時代がやって来るかどうか知らないが、最近の魚連中の上陸に備えるための進化と云ったら、みてて、なげかわしい！ 少しは、魚のプライドというものがないのか？！』

子分達：『そーだっ！ プライドがないのかーっ！』

クラドセラケの話



ボ ス：『見よ！ 海の恵まれた環境を！ 一体、何の
不満があるというのだ？ それとも、母なる
海をうらぎるとでもいうのか？ いや、我々
はこの海をうらぎらないぞ！ 海に残るぞ！
そして、進化も止めるぞ！』

こぶんたち：『そーだっ！ 進化もやめ……えーっ!？』

こうして、サメの先祖であるクラドセラケ族は、進
化を止め、3億年たった今もその姿をほとんど変えず、
海の王者？ いや、変わり者として君臨しているのだ
す……。

イクチオステガの話

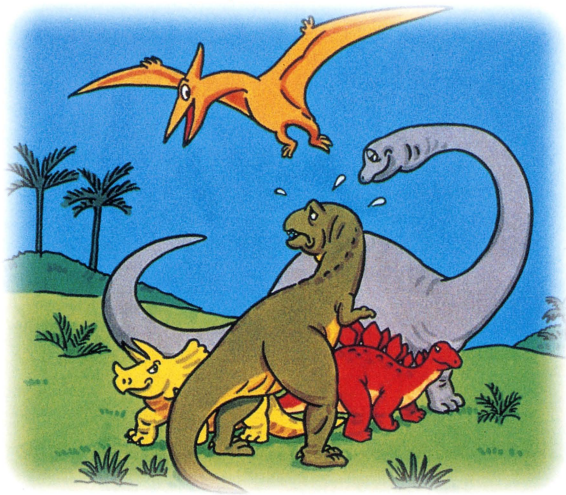


イクチオステガは、^{いま}今から4億年前に登場した、
^{さいしよ}最初の^{りようせい}両生類^いと言われています。

そもそも、^{かれら}彼等が^{じょうりく}上陸できたのも、“^{しよくぶつ}植物”たちの
 おかげです……。植物たちの^{はやし}林がつくってくれた
^{こかげ}木陰や^{しつけ}湿気が、^{かれら}彼等の^{かわ}乾きに^{よわ}弱い^{ひふ}皮膚をまもって
 くれたからなのです。それゆえ、^{かれら}彼等の^{しよくぶつ}植物に^{たい}対
 する^{あいじょう}愛情はなみなみならぬものがあります。イク
 チオステガ族は、“^{ぞく}緑を^{みどり}大切に^{たいせつ}し、^{りようせい}両生類^{つづ}が続く^{かぎ}限
 りいつまでも^{みまも}見守り^{つづ}続ける”と、^{ちか}誓ったのです。

^{いま}今でも、^{かれら}彼等の^{しそん}子孫は、^{みどり}緑の^{おお}多い^{ところ}所に^す住み、“^{ちか}誓い”
 を^{まも}守り^{つづ}続けています。あるものは^{もり}森や^{はやし}林の中、あ
 るものは^{ぬまち}沼地、そして、また、あるものはなんと
 ！ ^{にんげん}人間がつくった“^き木の^{いえ}家の^や屋根^{ねうら}裏に。しかし、
 そんな^{かれら}彼等にも^{なや}悩みがありました。からだ^きが^もヌル
 ヌルして^{きもち}気持ち^{わる}悪いという^{りゆう}理由^うだけで、いじめら
 れるのです。特に、“^{にんげん}人間”という、^{せいぶつ}生物から……。

ティラノの話^{はなし}

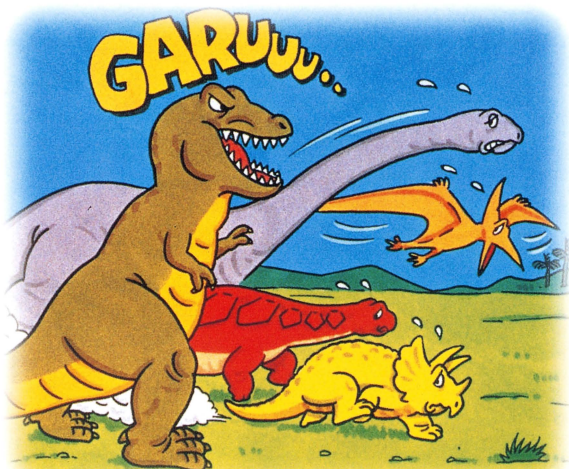


ちっとも強^{つよ}くなれない、弱虫^{よわむし}な恐竜^{きょうりゆう}がいました……。

彼^{かれ}の名^な前はティラノサウルス。いつも、びくびくと逃^にげ回^{まわ}っているばかり……。ある夜^よ、彼^{かれ}の目^めの前^{まえ}に光^{ひか}る赤^{あか}い玉^{たま}が落^おっこちてきて、そして語^{かた}りかけてきました。『そこの恐竜^{きょうりゆうくん}君^{くん}！ いつも逃^にげ回^{まわ}ってばかりでかわいそうだから、きみの願^{ねが}いをひとつだけかなえてやろう！ その玉^{たま}を食^たべてごらん……。でも、そのかわり……。』

ティラノは大喜びし、それを食べてしまいました。『だれにも負けない、最強のキバが欲しい！』と、願いながら……。

それから長い年月がたち、恐竜世界を支配するようになった王様が、進化したあの弱虫ティラノだったのです。口には恐ろしいキバ、そして、その体には異様なまでに不釣り合いな小さい手がありました……。



恐竜はどこへいった？



ワニ、トカゲ、ヘビ、カメの4^{ひき}匹^{はな}が話しをしています。

ワニ『^{いま}今から6500^{まんねんまえ}万年前、^はぼくら^{ちゅうるい}爬虫類の仲間^{なか}だ
った恐竜^{きょうりゅうたち}達が、突然^{とつぜん}姿^{すがた}を消^けしてしまった話^{はな}し
はみんな知^しってるよね?』

トカゲ『うん。そんで、生き残^いった^{のこ}爬虫類^はは、僕^{ぼく}
ら4^{しゅるい}種類^{こと}だけだって事も。』

ヘビ『なんで? いなくなっちゃったの?』

カメ『^{せつ}いろんな説^{せつ}があるらしいんだけど……、結^{けつ}
局^{きよく}、謎^{なぞ}なんだって。』

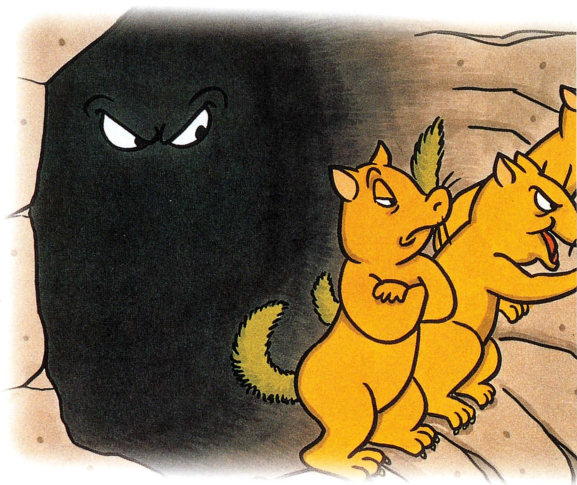
ワニ『^い生き残^{のこ}った^{きょうりゅう}恐竜^しの子孫^しはいないのかなー?
そんな4^{ひき}匹^{かい}の会話を、そばで聞^きいている鳥^{とり}の親子^{おやこ}
がいます。

子供鳥^{こどもとり}『あっ! 知^しらないんだ! それは、ぼくた
ち鳥^{とり}……』

母さん鳥^{かあとり}『シッ! 言^いっちゃダメッ! その事^{こと}は、
私^{わたし}たち鳥類^{ちゅうるい}だけの秘密^{ひみつ}ですよ! さあ、行^い
きましょう。』

鳥^{とり}の親子^{おやこ}は4^{ひき}匹^{なが}を眺^とめながら飛^きび去^さってしまいま
した。

さい きょう ほ にゅう るい
最強の哺乳類は？



『^み見ろ！あれが^{せ かい}世界に^{くんりん}君臨した^{すがた}ティラノの姿かね？』

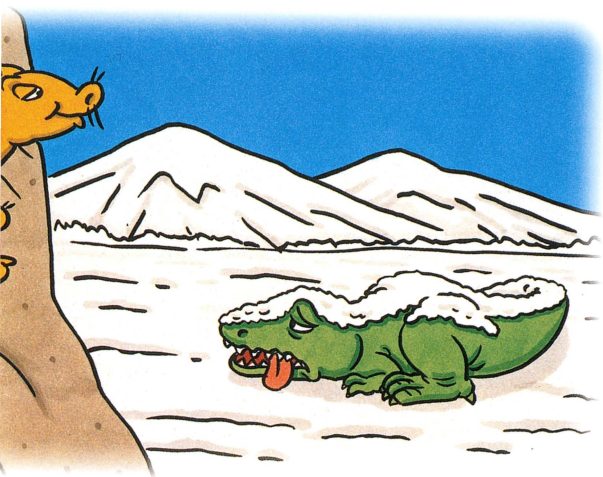
^{どうくつ}洞窟^{なか}の中から^{こえ}声が^き聞こえます。^{かれら}彼等はトリコノドン。

^{ほ にゅうるい}哺乳類^{せん ぞ}の先祖です。

『^{きょうりゅうたち}恐竜達は、^{つよ}強くなることしか^{かんが}考えなかったから、あんなことになるのさ！その^{てん}点、^{ぼく}僕らの、^{たいもう}体毛を^{しん か}進化させる^{とりよく}努力は^{だいせいかい}大正解！これからは^{ぼく}僕ら^{ほ にゅうるい}哺乳類の^{じ だい}時代だいっ！』

『いや、^{すく}少なくとも^{まえたち}お前達のような^{ほ にゅうるい}哺乳類でないことは^{たし}確かだ……。』

トリコノドン^{たち}達が^{うし}後ろを^ふ振り向くと、そこには^む凶暴な^{きょうぼう}きょうぼうな

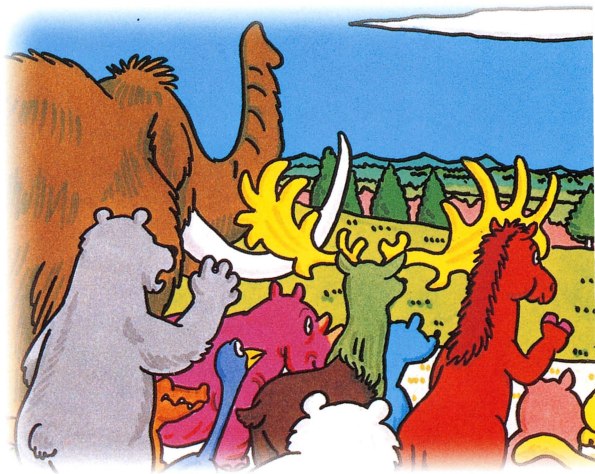


ほにゅうるい
哺乳類ハイエノドンが…。あっ! と言う間にトリコノ
ドン達^{たち}を食べてしまうと、満足^{まんぞく}した顔^{かお}で言いました。
『いつの時代^{じだい}だろうが、力の強い^{ちから つよ}ものが生き残^{い のこ}るのさ!
ゲップ!』

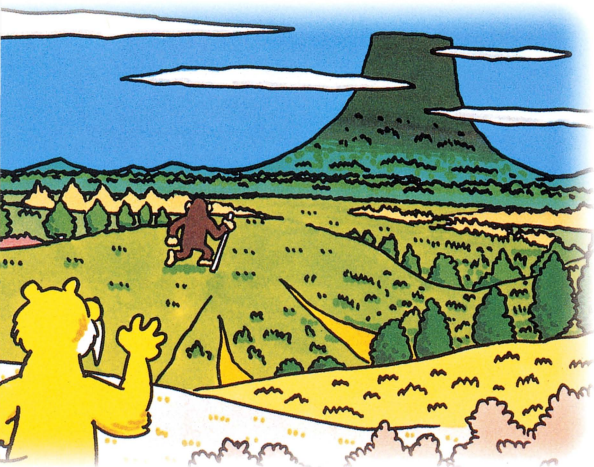
かれ^{かれ}が、後ろ足^{うし あし}で耳^{みみ}の裏^{うら}をかこうとすると、ガツン!
と、いきなり後ろ^{うし}からこん棒^{ぼう}のような物^{もの}でなぐられ気^き
ぜつ^{ぜつ}してしまいました。その後^{うし}ろで、笑い声^{わら ごえ}が聞こえま
す。

『あまいな! これからは、頭の良^{あたま よ}い哺乳類^{ほにゅうるい}が生き残^{い のこ}
るのさ! ウッキッキー!』

エデンへ……



いま、^む“エデン”に向かおうとしている、^{いっぴき}一匹の^{るいじんえん}類人猿が
います。その後ろには、^{うし}彼を見送る^{かれ み おく おお}多くの^{どうぶつたち}動物達が…。
^{おも}思えば、^{せいめい}生命が^{たんじょう}誕生して^{おくねん}35億年。生物達は^{せいぶつたち}進化と^{しん か}絶滅
を^く繰り返し、^{かえ}弱肉強食の^{じゃくにくきょうしよく}試練にも^{し れん}耐えながら、^たついに
エデンに行ける^い資格をもつものを^{しかく}生み出したのです。
^{るいじんえん}類人猿^{ぼく}『僕に^{だいひょう}みんなの代表となる^{しかく}資格が、^{ほんとう}本当にある
んだらうか？』



どうぶつたち 動物達『もちろん！ 君には“知恵”という僕らにはな
い力があるじゃないか。言い換えればそれは、ぼ
くらの未来をきつと素晴らしいものに変えてく
れる、希望の力でもあるんだよ。さあ、エデンへ！』
るいじんえん 類人猿がその姿をエデンに消した後しばらくして、空
からやさしい声が響き渡りました。

『いま、エデンは開かれました！ あなた達は試練に勝っ
たのです。おめでとう！』

どうぶつたち 動物達 間に歓声が上がりました。

THE STAFF OF

46億年物語

はるかなるエアコハ

ALMANIC STAFF

PROGRAMMED BY

CŌTORA SABUROH

TETSUYA FURUTA

HIROMITSU SHIOYA

GAME DESIGNED BY

TAKASHI YONEDA

GRAPHICS DESIGNED BY

NAOYUKI HAYAKAWA

YASUO WAKATSUKI

TAKASHI SHICHIJO

HIDETOSHI FUJIOKA

SPECIAL THANKS

HIROSHI YOKOKURA

MASUMI GOTOH

MUSIC STAFF

MUSIC COMPOSED BY

KOICHI SUGIYAMA

MUSIC ARRANGED BY

MOTOAKI TAKENOUCHI

SOUND CREATED BY

CUBE CORPORATION

YOSHIAKI KUBOTERA

MASANORI HIKICHI

TOMOHIRO ENDO

DOGEN SHIBUYA

HIROO TENGENJI

ART STAFF *PACKAGE ILLUSTRATED BY*
KAMUI FUJIWARA

ART DESIGNED BY
MICRO CREATIVE
BRAHMAN
YASUMI KAWANO

PRODUCTION STAFF *ART DIRECTED BY*
MASAHIRO HIRASAWA

PUBLICITY
TERUHIKO HANAWA

ASSISTANT PRODUCERS
HIROKI FUJIMOTO
KEIKO TAGA

DIRECTED BY
TAKASHI YONEDA (ALMANIC)

PRODUCED BY
KEIZOU MOCHIZUKI

PUBLISHED BY
YUKINOBU CHIDA

©1992 ALMANIC

©1992 KOICHI SUGIYAMA

©1992 CUBE



©1992 ENIX

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

禁無断転載

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



発売元： 株式会社 ゲームプラン21
販売元： 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル PHONE.03(3371)5581